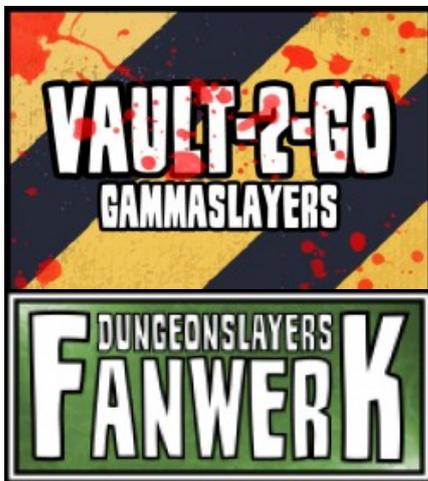


RAKETEEN UND BANDITEN

Ein GS-Abenteuer von Constantin Hoppe



GAMMASOX:

Erfahrungsstufe : 4-8

Ort : beliebig in der Nähe einer größeren Siedlung

Strahlungslevel : Gelb

Gammapunkte : 3



Eine kleine Ödlandstadt wird von einer besonders abgebrühten Schar von Banditen erpresst. Diese haben in einem alten Armeebunker ein funktionstüchtiges „Mittleres Artillerie-Raketen-System“ kurz MARS gefunden und kamen sofort auf die Idee, dieses für die Tyranisierung der umliegenden Ortschaften zu verwenden. Die Einwohner des Städtchens suchen nun händeringend nach Söldnern, die sich um die Angelegenheit kümmern können, da sie nicht noch länger Tribute an die Banditen zahlen können und wollen.

Wenn sich die Charaktere in der Ortschaft aufhalten, werden sie schon bald aufgrund ihrer Bewaffnung darauf angesprochen, ob sie nicht bereit wären, die Angelegenheit für die Städter zu klären. Da sie in der Gegend nicht bekannt sind, sollte es den Banditen nicht möglich sein, einen eventuellen Angriff auf ihre Stellung mit genau dieser Stadt in Verbindung zu bringen. Die Städter setzen eine Belohnung von insgesamt 1000 Battens als Belohnung für die Gruppe in Aussicht.

Sobald die Charaktere den Auftrag annehmen, weisen die Städter ihnen den Weg zum Banditenlager.

Das Banditenlager:

Die Banditen haben ihr Lager auf einem Hügel, etwa 30km südlich des Dorfes aufgeschlagen. Der Hügel beherbergt einige Häuserruinen aus der Vorkriegszeit zwischen denen die Banditen den Raketenwerfer aufgestellt haben. Von dem Hügel aus hat man einen guten Blick auf die umliegende Gegend und kann größere Gruppen schon früh ausmachen. Eine kleine Gruppe tapferer Helden kann sich jedoch durchaus unauffällig nähern. Tagsüber halten sich auf dem Dorfplatz und der näheren Umgebung 2 Baniten je SC auf, nachts nur 1 Bandit pro 2

SC.

1 – Dichtes Unterholz. Hier befindet sich dichter Bewuchs, geradezu geeignet um sich in die Nähe der Banditen zu schleichen. Leider wissen diese das auch und haben hier eine Splittermine platziert (TW 6, Schaden 1W20+10, 3m Radius). Detoniert die Mine werden auch alle Banditen alarmiert.

2 – südwestliches Gebäude. Dieses Gebäude ist noch sehr gut erhalten. Deshalb haben sich hier auch einige Banditen einquartiert. Nachts schlafen 2 Banditen/SC hier, tagsüber 1 Bandit/2 SC (jeweils erfahren). Zu finden gibt es hier nur die Besitztümer der einzelnen Banditen.

3 – westliches Gebäude. Dieses Gebäude ist verrammelt und verbarrikadiert und zwar von außen. Der Grund dafür liegt in 6 Zombies die sich im Gebäude aufhalten und von den Banditen nicht beseitigt werden konnten. Sollten die Charaktere die Barrikaden einreißen, drängen die Zombies nach draußen. Es patrouilliert zu jeder Zeit ein Bandit (erfahren) um das Gebäude.

4 – nördlicher Schuppen. In diesem Schuppen halten die Banditen 2 abgerichtete Harzwölfe. Sollte es zu einem Kampf kommen, rennt sofort ein Bandit hier her um die Wölfe freizulassen.

5 – östliches Gebäude. Dieses Gebäude ist sehr stabil und in exzellentem Zustand. Der Anführer der Bande (Bandit, Profi, Anführer) hat es sich hier bequem gemacht und hält sich hier auch seine 3 Lustsklavinnen (Zivilistinnen, 1x Teen, 2x Erwachsene 25j). Diese kamen als Tribut anderer Siedlungen hierher und wären über eine Rettung sehr dankbar. Alle drei sind mehrfach misshandelt worden. In diesem Gebäude kann man folgendes finden: 4 A20, 2 C20 und 2 D16.

6 – südöstliches Gebäude. In diesem Gebäude haben die Banditen ihr Beutelager eingerichtet. Ein Plasmawolf, der nur auf den Anführer der Bande hört hält hier jedoch Wache und greift jeden an, der nicht von seinem „Herrchen“ begleitet wird. Hier werden 8 A20, 4 B20, 4 C20, 2 D18 und 2

X16 und 4 M16 gelagert.

7 – Der Raketenwerfer. Hier steht der MARS Raketenwerfer. Zu jeder Zeit halten sich hier 2 Banditen auf, die das Fahrzeug beschützen. Sollten die Charaktere versuchen den MARS zu zerstören, verwendet es die Werte eines Trucks. Leider haben die Banditen beinahe den gesamten Treibstoff des Fahrzeuges verbraucht und deshalb fällt es ihnen schwer, den MARS zu verlegen. Der Raketenwerfer fasst bis zu 12 Raketen, von denen jedoch nur noch 8 vorhanden sind. Die anderen wurden bereits von den Banditen zu Demonstrationszwecken auf verschiedene Örtlichkeiten abgefeuert.

Mögliche Enden:

(A) Helden der Stunde: Die Helden besiegen alle Banditen und zerstören den Raketenwerfer. In den Städten der Umgebung werden sie nun als Helden gefeiert und bekommen auch vom Bürgermeister der Startstadt ihre ausgelobte Belohnung.

(B) Sieg, doch zu welchem Preis? Den Helden gelingt die Zerstörung des Raketenwerfers, doch die Banditen entkommen. Diese werden nun alles daran setzen, sich für ihre erlittene Niederlage zu Rächen.

(C) I am the Rocketman! Die Helden besiegen alle Banditen, aber beschließen den MARS für sich zu verwenden. Nun können sie den Plan der Banditen weiterhin umsetzen und die Ortschaften der Umgebung tyrannisieren, oder aus Spaß (und reiner Zerstörungslust) in diesen ein großes Feuerwerk veranstalten.

Erfahrungspunkte:

Erkundung: 1 EP/Ort

Alle Banditen besiegt: 20 EP

MARS zerstört: 10 EP

MARS übernommen: 20 EP

Kampf: besiegte Gegner EP/SC

Für das Abenteuer: 100 EP